DOI 10.35511/978-963-334-504-7-13

Pásztor Enikő – Varga László (szerk.): *Neveléstudományi kaleidoszkóp*
Soproni Egyetem Kiadó, Sopron, 2023, 151-162

A játék és a tanulási motiváció összefüggése a tanulásban akadályozottak oktatási-nevelési folyamatának aspektusából



Mendéné Lajtai Krisztina

Soproni Egyetem Benedek Elek Pedagógiai Kar, Neveléstudományi és Pszichológiai Intézet
mesteroktató 0009-0006-9012-1288

KULCSSZAVAK
- tanulásban akadályozottak
- játék
- tanulási motiváció

ABSZTRAKT

Társadalmi elvárás az iskolai oktatással szemben, hogy a diákokat a munkára, a mindennapi élethelyzetek adta problémák megoldására készítse fel. Ennek kívánalma, hogy a diákok, rendszerezett, transzformálható tudással lépjenek ki az iskola kapuján. A jelen kor oktatásában óriási kihívás a pedagógusok számára, hogy a tanítási-tanulási folyamat aktív részeseivé váljanak a tanulók. Nem kis feladatot jelent ez a tanulási nehézséggel küzdő gyermekek megfelelő tanulási motiváltságának kialakítása tekintetében, melyek a tanulás sikerességéhez, alapvető kompetenciák elsajátításához vezetnek el. A téma aktualitását azon módszertani tendenciák előtérbe kerülése adja, melyek hangsúlyt fektetnek a játékalapú tevékenységen keresztül az élményszerű felfedezést nyújtó ismeretelsajátításra. Ezen gyakorlatok fókuszában a tanulók sokoldalú képesség- és személyiségfejlesztése áll, melyek jól illeszthetők a tanítási órák rendszerébe. Jelen tanulmányomban a tanulásban akadályozottak oktatási-nevelési folyamatában a játék és a tanulási motiváció összefüggését vizsgálom meg.

Játékelméletek, a játék fogalma és alapvető jellemzői

A játék jelentőségével és az ember életében betöltött szerepével évszázadok óta foglalkoznak a különböző tudományok. Érdemes röviden áttekinteni, hogyan változott az idők folyamán a gyermekek játékával kapcsolatos szemlélet. Már az első írásos emlékekben, a görög filozófusok elméleti rendszerében is helyet kap a játék. Platón azt vallotta, hogy a gyermek játéka során felkészül az elkövetkezendő felnőtt életre, azokat a tevékenységeket gyakorolja, amelyekre a későbbiekben szüksége lehet (Maszler, 1996). Arisztotelész szerint a játékkal megelőzhető a tétlenség, tunyaság, egyúttal az életre való felkészítés fontos eszközének tartotta (Dsupin, 2015). A pedagógia újkori történetében sokat változott a gyermekkép megítélése, melyet több tényező is befolyásolt: a demográfia alakulása, a vallási nézetek, a szociális helyzet. Comenius pedagógiai rendszerében kiemelkedő helyet foglalnak el az első hat év történései, melyek kihatnak a következő életszakaszokra. A játékra vonatkozó nézeteiben központi helyet kap a gyermek tevékenységi vágyának kielégítése, a személyes példa és a dicséret szerepe. Rousseau nevelésről vallott nézeteinek meghatározó eleme a játék. Szemlélete nagy hatással volt korára, de leginkább a későbbi reformpedagógiai törekvésekre. Több írásában is kiemeli a gyermekkor jelentőségét az emberré válás folyamatában. A 19. század új pedagógiai irányzat kibontakozását hozta meg, melynek egyik jeles képviselője Friedrich Wilhelm August Fröbel. Részletesen foglalkozott a játék nevelési, módszertani aspektusaival. Nézetei szerint a gyermeki

e-mail: lajtai.krisztina@uni-sopron.hu | Cím: H-9400 Sopron, Ferenczy J. u. 5.

játék alapja a cselekvési vágy, melyet összefüggésbe hoz a munkaszeretet megalapozásával és a vallásos életre neveléssel; hangsúlyozza továbbá az értelmi és az erkölcsi nevelésben betöltött szerepét is (Kovács és Bakosi, 2005). Itt kell megemlíteni a különböző reformpedagógiai irányzatokat (Montessori, Waldorf, Freinet), melyeknél ugyancsak fókuszban van a játék szerepe (Pásztor, 2022).

A különböző játékelméletek aszerint csoportosíthatók, hogy milyen nézőpontból közelítik meg a játékot. A biológiai játékelmélet képviselői közül Lazarus az *„üdüléselméletet"*, míg Spencer az *„erőfölösleget",* Gross a felnőttkori tevékenységek előkészítéseként a *„begyakorlás"* elméletét hangsúlyozza (Maár, 2009). Az esztétikai játékelméletek közül Götze a spontán önkifejezés lehetőségét, míg Lange a játék társadalmi szerepét emeli ki, Steiner a gyermeki természet törvényszerűségeire hívja fel a figyelmet. A pszichológiai játékelméletek megalkotói közül Usinszkij a játékban történő valóságtükrözést, míg Rubinstein a játék és munka kapcsolatát, összefüggéseit vizsgálta (Maszler, 1996). Ki kell emelni Piaget-t, aki a játékot a kognitív fejlődéssel szoros összefüggésben vizsgálta. Megállapítása szerint az értelmi fejlődés tükrében tud a gyermek egyre jobban alkalmazkodni a külvilághoz, ebben pedig két folyamat segíti. *„Az asszimiláció minden olyan folyamatra vonatkozik, amelynek eredményeképpen a szervezet bármilyen módon megváltoztatja és egyben beépíti a kapott információt. (...) Akkomodáción Piaget minden olyan, a külső világhoz illeszkedő szükségszerű hozzáidomulást ért, amely az információ feldolgozását szolgálja."* (Miller, 1997:52). A hazai játékelméletek képviselői közül meg kell említeni Posch Jenőt, Szemere Samut, Nógrády Lászlót. Mindannyian az ösztönökből fakadó tevékenységként jelölik a játékot, csak más-más pontra helyezve a hangsúlyt (Kovács és Bakosi, 2005).

A játék a legsokoldalúbb tevékenységi forma, mely hangsúlyosan van jelen az ember életében. A szakirodalom a játék fogalmát különböző aspektusból írja le. *„A kisgyermek a külvilágból és a saját belső világából származó tagolatlan benyomásait játékcselekvéssel tagolja. A gyermeki játék kiemelt jelentőségű tájékozódó tevékenység, a gyermek legfontosabb tevékenységrendszere, fejlődésének kulcsa."* (Báthory és Falus, 1997:136). Tágabb és szűkebb értelmezés szerint: *„A játék általános megközelítésben külső céltól független, szabadon választott tevékenység, melyet a vele járó örömérzésért folytatnak. Szűkebb értelemben a gyermek játéka olyan sajátos, szabadon választott öntevékenység, mely külső céltól független, melyet örömérzés kísér, és amelyben legsokoldalúbban és legtipikusabban mutatkozik meg a gyermek önkifejezése és környezethez való viszonya*." (Kovács és Bakosi, 2005:15).

A legfontosabb jellemzője a játéktevékenység *„örömszínezete".* A játszó gyermekre jellemző, hogy derűs, könnyed, mentes a gondoktól, átengedi magát a játék adta élménynek, megfeledkezik önmagáról, eltávolodik félelmeitől, egyfajta feszültségcsökkenést él át (Mérei és V. Binet, 2006). A gyermek életében a játszás az egyik legfontosabb tevékenység, megfelelő komolysággal végzi, szinte életmódnak tekinthető, ami a világhoz való viszonyát, a növekedés útját jelöli ki számára. A legfontosabb tulajdonsága, hogy öncélúan, magáért a játék folyamatáért végzi. Önkéntes és alakítható, egyfajta sajátságos belső renddel rendelkezik, amiben minden mindennel összefügg. A játék mozgatórugói, motivációi azok a belső késztetések, amelyek

aktivitásra, cselekvésre ösztönzik a gyermeket. A kíváncsiság, mint belső motiváció a gyermeki lét kezdetétől fogva megjelenik a környezet ingereire adott válaszreakciókban, mely később a külvilág aktív felfedezésében teljesedik ki és tapasztalatai először a játékban integrálódnak. A játék másik motivációs jellemzője a kompetenciakésztetés, mely tevékenység közben a környezetre gyakorolt hatás élményét alakítja ki a gyermekben (Stöckert, 2011).

Fejlődése és tartalma szerint a játék négy típusba sorolható. Születéstől két éves korig a legjellemzőbb játékfajta a gyakorlójáték. A gyermek az érzékszervi, szenzomotoros játékokon keresztül fedezi fel saját hangját, testét, környezete tárgyait. A későbbi életkorban is megmarad a gyakorlójáték, fejlődése során kiegészül a gondolkodás gyakorlásával, mely a nyelvi készségek fejlődésén keresztül a fogalmi rendszerek kialakulását alapozza meg. A gyakorlójáték fejlődése vezet az építő és konstruáló játékok kialakulásához, melyben a környezet tárgyaiból, eszközeiből, tárgyszerű alkotásokat hoz létre. Pedagógiai értéke, hogy a játék közben erősödik a gyermek manipulációs készsége, emlékezete, képzelete, problémamegoldó gondolkodása, kreativitása. Szintén a gyakorlójátékból formálódnak a szimbolikus játékok, melyekben a világ iránti érdeklődése, felfedezési igénye növekszik (Kovács és Bakosi, 2005). A *„mintha”* helyzetekben újból életre kelti saját átélt élményeit, felnőttektől átvett mintákat jelenít meg, sajátos játékhelyzetben tulajdonságokkal felruházva hétköznapi tárgyakat, szereplőket (Pásztor, 2022). Ebben a játékban fantáziája, képzelő ereje fejlődik, de a *„kettősstudat”* is jelen van, miszerint pontosan el tudja határolni a játékot a valóságtól (Mérei és V. Binet, 2006). A szerepjátékok örömét, élményét a szerepbe való beleélés adja meg, melyben a szereppel való azonosulás segíti az együttműködési készség kialakulását, a szocializálódást.

Az óvodáskor végén, de leginkább iskoláskorban jellemző és kedvelt játékfajta a szabályjáték, melynek legjellemzőbb tulajdonsága a szabály dominanciája, és alapját a szabálytudat biztosítja. A szabály betartása adja a játék komolyságát és örömforrását. Fontos tényező a *„győzni akarás”* tényén túl a játszótársak közötti együttműködés, a szabály mindenkire érvényes tisztelete. A szabályjátékok funkciója szerint lehetnek értelmi képességet fejlesztő játékok: például táblás, kirakó-, kártyajáték, de lehetnek nyelvi, zenei, logikai, matematikai, vizuális játékok. A mozgásos szabályjátékok csoportjába sorolhatjuk a testnevelési, valamint a népi játékokat (Kovács és Bakosi, 2005).

Korunk leginkább preferált játékfajtáját is meg kell említeni, ami már a legkisebb kortól a gyermekek fókuszában van, ezek a számítógépes (akció, stratégiai, szimulációs) játékok. Elmondható, hogy meghatározóak a gyermekek kognitív információszerzési attitűdjében. A netgenerációk gyorsan változó információk között nőnek fel, így ingerküszöbük is magasabb. Másrészt a mai fiataloknak természetes közege a multimédia, az infokommunikációs interaktivitás. A pedagógia innovatív irányultsága egyre inkább próbálja az oktatás módszertanába beépíteni ezeket az infokommunikáció adta lehetőségeket (Molnár, 2011).

A fentiek tekintetében tehát elmondható, hogy a játék a tanulással szorosan összefüggő kölcsönhatásként értelmezhető, olyan tevékenysége a gyermeknek, melyben átfogóan formálódik egész személyisége. A játék, mint belső késztetés, az

iskoláskorú gyermeknél is megmarad, ezért a benne rejlő tanulási lehetőségeket kiválóan lehet alkalmazni az iskolai oktatás-nevelés folyamatában. A jól megválasztott didaktikai játékok lehetőséget biztosítanak számos készség, képesség fejlesztésére, élményszerűségén túl teret adnak a saját élményen, felfedezésen, tapasztalatszerzésen alapuló ismeretszerzésnek (Bánki és Hegedűs, 2021). A tanórai játékkal nem csupán a tanulás-tanítás monotonitását lehet színessé varázsolni, hanem egyidejűleg a gyermekek aktív jelenlétre motiválhatók általa, miközben percepciójuk, figyelmük, emlékezetük, problémamegoldó gondolkodásuk és nem utolsó sorban egymáshoz való alkalmazkodásuk, szabálytudatuk fejlődhet.

A játék és a tanulási motiváció összefüggése

„A tanulás egy rendszerben bekövetkező, hosszabb távon ható, adaptív változást jelent." (Nahalka, 2006:9). A tanulás az ember egyik legáltalánosabb, egyben legösszetettebb tevékenysége. Egész személyiségünkre kihat, teljes aktivitásunkat igényli. Egy olyan tevékenység, amely erőfeszítést, energiabefektetést igényel. Számos kutató foglalkozik azzal a kérdéssel, hogy mi is ösztönzi, motiválja a tanulót ebben a folyamatban. Ahhoz, hogy a tanuló sikeresen elsajátítsa és alkalmazni tudja az ismereteket, megfelelő motivációs bázissal kell rendelkeznie. A motiváció egy összetett jelenség, mely magában foglalja a tanulót érő külső hatásokat, másrészről azokat a belső pszichikus tényezőket, melyek a tanulás megindításában és fenntartásában szerepet játszanak (Józsa, 2007). „*A tanulás folyamata nemcsak intellektuális teljesítmény, hanem egyidejűleg motivációs és emocionális megküzdési helyzet is*." (Réthy, 2003, p. 44)

A motivációelméletek leginkább a vezető személyiségelméletek szemszögéből igyekeztek a tanulási motívumok szerepét hangsúlyozni. A tanulási nehézséggel küzdő gyermekek tanulási motivációjának megközelítése a cselekvések oki hátterét vizsgálva, leginkább az extrinzik (külső jutalom, cél elérése), illetve az intrinzik (önjutalmazó) motiváció dimenziója mentén került fókuszba. A legújabb kutatások e kétfajta motiváció ötvöződését, egymásra hatását vizsgálják (Mesterházi és Szekeres, 2019). Az öndeterminációs elmélet azokra a pszichológiai folyamatokra fókuszál, melyek hozzájárulnak a gyermek optimális személyiségfejlődéséhez. Az adaptív működés kialakításában azon belső erőforrások szerepét hangsúlyozza, melyekben a tanuló a számára érdekes tevékenységben képességeit gyakorolja és aktív részesévé válik az őt körülvevő társas környezetnek. Három alapszükségletet emel ki: kompetenciaigény (higgyen magában), autonómia (legyen önálló, tudja szabályozni cselekedeteit), kapcsolat (valahová tartozónak érezze magát). Ennek tükrében elmondható, ha a gyermeket körülvevő környezet az alapvető igényeit kielégíti, természetes kíváncsisága okán az őt ért hatásokat internalizálja. Ezzel megerősödhet intrinzik motivációja is, amely egyértelműen a személyiségének optimális fejlődését eredményezi (Ryan & Deci, 2000).

A tanulási folyamatnak tehát feltétele a motiváció annak érdekében, hogy felkeltsük a tanuló érdeklődését az aktuális tananyag, téma iránt. Ez egyfajta speciális irányultság, mely a figyelem fókuszába helyezi az adott tantárgyhoz kapcsolódó

ismereteket. Az érdeklődésen alapuló tanulás pozitív érzéseket kelt, mely visszahat a tanulás sikerességére és egyben befolyásolja a tanuló általános belső állapotát, a külső motiváció belső motivációvá alakulását. Így nyilvánvaló, hogy a motiváció és a tanulási teljesítmény korrelálnak egymással (Réthy, 2003). Az eredményes tanulás pedagógiai feltételei egyrészt a pedagógus személyében rejlenek, aki elfogadó, empatikus, támogató attitűddel olyan pozitív tanulási klímát teremthet, ahol a gyermekek emocionálisan biztonságban érezhetik magukat, bátran megnyilvánulhatnak, kifejezhetik érzéseiket. Másrészt olyan pedagógiai módszertani repertoár alkalmazását feltételezi, ami a stresszt, a szorongást, a teljesítménykényszert oldja, egyben hatékonyan fejleszti a gyermekek személyiségét. A didaktikai módszerek egyike a játék, melynek alkalmazása napjainkban egyre inkább előtérbe kerül és a tanulási motiváció hatékony eszközeként alkalmazható. *„A játék stabillá, ugyanakkor mozgékonnyá teszi az ismereteket. Megtanítja a gyereket a szerzett tudásanyag aktív, tevékeny alkalmazására, elkülönült anyagrészek rendszerbe illesztésére, a lényeg felismerésére, kombinációkra. Képessé teszi őket az ismeretek szokatlan helyzetekben való felidézésére és alkalmazására, tehát önálló rendszerező gondolkodásra és tanulásra nevel."* (Maár, 2009:51). A játékos módszerek a gyermek belső szükségleteit elégítik ki és természetes kíváncsiságán alapulnak. Az oktatási folyamatban eredményesen alkalmazhatók az egyéni különbségekből adódó speciális fejlesztésekre, korrekcióra, kompenzációra, a differenciálásra, a tanóra struktúrájának változatossá tételére, az érdeklődés felkeltésére, a tanult ismeretek relevanciájára a mindennapi életben, a gyakorlásra, a tudatosításra, a szociális kontextusok alakítására.

A tanulásban akadályozott gyermekek tanulási motivációja

A hazai gyógypedagógiai gyakorlatban a tanulási nehézségek három csoportját különböztetjük meg (diagnosztikus vizsgálatok, pszichológiai, gyógypedagógia befolyásolhatóság, tanulási képesség fejlesztésének szempontjából): tanulási gyengeség, tanulási zavar, tanulásban akadályozottság (Mesterházi és Szekeres, 2019). „*A tanulásban akadályozottak csoportjába tartoznak azok a gyermekek, akik az idegrendszer biológiai és/vagy genetikai okokra visszavezethető gyengébb funkcióképességei, illetve a kedvezőtlen környezeti hatások folytán tartós, átfogó tanulási nehézségeket, tanulási képességzavart mutatnak*." (Mesterházi, 1998:54.) A tanulásban akadályozottak – a tanulási képességet vizsgáló szakértői és rehabilitációs bizottság (BNO 11 besorolás szerinti) szakvéleménye alapján – *mérsékelt értelmi fejlődési zavar* státusszal rendelkeznek.

Jellemző tünetei: a tanulás minden területén átfogóan, tartósan, generalizáltan jelentkeznek. Az elmaradás különösen a kognitív funkciók, motoros, orientációs, emocionális és szociális, valamint a kommunikációs képességek területét érintik. Ezek az eltérések a környezeti hatásokkal összefüggésben a tanulási képesség fejlődésének zavarát okozzák (Mesterházi és Szekeres, 2019). Tanulási képességeik, pszichikus funkcióik lassabb érése speciális gyógypedagógiai megsegítést igényel, mellyel tanulási nehézségeik hatékonyan csökkenthetők. A tanulásban akadályozott

tanulók körében végzett empirikus kutatások szerint a tanulás szociális motívumai, pedagógushoz való kötődésük erőteljesebb, biztonságigényük fokozottabb. A kognitív funkciók lassabb érése, az erősebb emocionális és szociális hatások érvényesülése miatt motivációs rendszerük sajátos mintázatot mutat (Józsa, 2007). A tanulásban akadályozottak oktatása-nevelése során törekedni kell a cselekvésen, tapasztalatszerzésen alapuló, élményt nyújtó ismeretek elsajátíttatására. Az egyik legfontosabb didaktikai szempont az egyes részképességek fejlesztése, mely aprólékos mozzanatokra bontva, kiválóan kapcsolható játékos elemekkel fűszerezve (pl. auditív-vizuális percepció, figyelem, emlékezet, problémamegoldó gondolkodás fejlesztése) a tanórák rendszerébe.

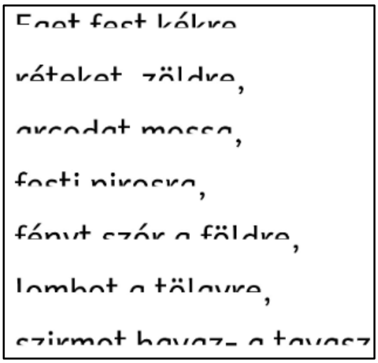
Egy, a pedagógusok és gyógypedagógusok körében végzett kutatás tükrében igazolást nyert a játék népszerűsége, mint pedagógiai módszer. A skálán közel azonos mutatóval szerepel a differenciálás, szemléltetés, kooperatív oktatás és a játék, szerep- és szimulációs játék. A kutatás eredményeként az is kirajzolódik, hogy a gyógypedagógusok, gyakran alkalmaznak saját maguk által készített speciális eszközöket, míg a többségi pedagógusok a tanórai játékban a digitális, IKT-eszközöket (Learningapps, Wordwoll, Okosdoboz) preferálják inkább. A didaktikai játékok az óra bármely részébe beilleszthetők, lehet motivációs szerepe, készség-, képességfejlesztés, új ismeretek feldolgozása vagy tanult ismeretek alkalmazása, gyakorlása, de a tanóra végi jutalomként is szerepelhet (Bánki és Hegedűs, 2021).

Tanulásban akadályozott gyermekek játékos anyanyelvi fejlesztésének lehetőségei

A magyar nyelv hangjelölő írott rendszerének eredményes elsajátításához számos készség, képesség birtokában kell lenni (Papp, 2010). Két nagy terület: az auditív és vizuális készségek, képességek hierarchikusan egymásra épülő rendszerének együttműködése feltételezi a sikeres olvasáselsajátítást. A beszédhanghallás (fonetikai, fonológiai szint) segítségével tudjuk a hallottakat feldolgozni, értelmezni és a tiszta hangképzést kialakítani. Az auditív differenciálás, pl. a zöngés-zöngétlen mássalhangzók megkülönböztetéséért, az emlékezet a kódolás, tárolás, az előhívás folyamatáért felelős. A vizuális képességek területén a vizuális percepció, formaészlelés, analízis-szintézis, alak-háttér konstancia felel a betű, szó és mondatalkotó készség kialakulásáért. Mindezek szoros kapcsolatban állnak a szerialitás és téri orientáció megfelelő működésével (Fazekasné, 2006). A fentiek közül, ha bármely részképesség gyengébben funkcionál, nehezítetté válik az olvasás-írás elsajátítása. Ezért hangsúlyos a nevezett területek játékos, differenciált feladatokkal történő fejlesztése. Az alábbi felsorolás olyan játékos feladatokat vázol fel, amelyek jól illeszthetők a tanórák menetébe.

Beszédpercepciós fejlesztőmodulok (Gósy és Imre, 2007)

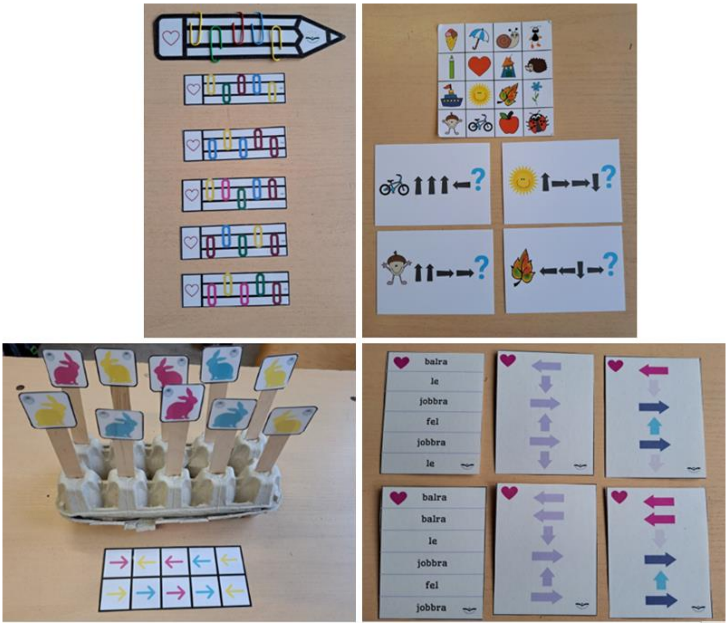
- *Egyforma vagy nem egyforma?* (szár-szál, láda-lába, zár-szár).
- *Hol hallod?* – Adott hang keresése a szóban (elején, közepén, végén).
- *Robotnyelv – „Bontsd hangokra a hallott szót!”*
- *Mi az ellentéte?* – Ellentétes szópárok keresése (alacsony-magas, széles-keskeny).
- *Asszociációk – Mi jut róla eszedbe?* Pl. gömbölyű, várható válasz: labda, teke, földgömb).
- *Mondatpiramisok* – Mondatok hallás utáni pontos reprodukciója a cél. A kezdő tőmondatok mindig egy-egy új szóelemmel bővülnek. Pl. A diák megírta. A szorgalmas diák megírta. A szorgalmas diák megírta a házi feladatot. A szorgalmas diák megírta a nehéz házi feladatot. A szorgalmas diák hibátlanul megírta a nehéz házi feladatot.
- *Szóelőhívás – „Szerinted mire gondolok, ha annyit mondok, hogy...?”* A szó első szótagját mondom a gyermeknek, ő a saját ismeretei, ötletei szerint folytatja.
- *Mit visz a hajó?* – Pl. gyümölcsöt (főfogalom alá helyezés). A gyermek az elhangzás sorrendjében megismétli az előtte kimondott szavakat, és a végén hozzáteszi a saját választását.
- *Szólánc*-*variációk* – 1. A kiválasztott hanggal (írásban betűvel) kezdődjön vagy végződjön a szó. 2. Amilyen hanggal/betűvel végződött a szó, a következő azzal a hanggal/betűvel kezdődjön. 3. Érdekes betűkapcsolatok gyűjtése (pl. szó közepén „rf”-karfiol, férfi...).
- *Összegyúrt történetek* – Két különböző szöveg mondatait összekeverve kapják meg a párban dolgozó diákok. Feladat, hogy a két szövegcím szerint válogassák szét értelemszerűen a mondatokat.
- *Szövegrekonstruálás* – adott szöveg egy-egy részletét kitöröljük, a meglévő információból kell rekonstruálni a szöveget az alábbi ábra szerint:



1. ábra
Szövegrekonstruálás
Forrás: sniikt ~ IKT-használat SNI tanulókkal – nem csak pedagógusoknak
URL: https://bit.ly/42tLt4v

Téri orientációt fejlesztő feladatok

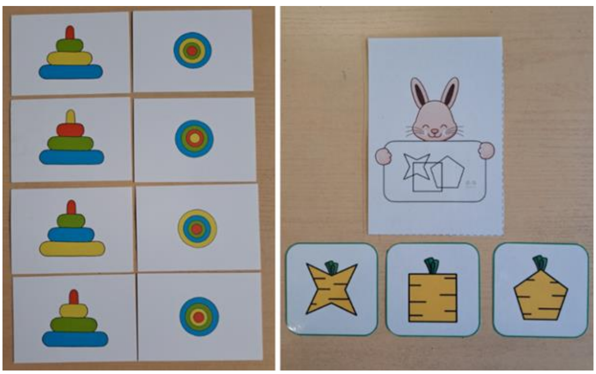
A téri orientáció viszonyítási alapja a saját test. Fontos, hogy megfelelő szinten működjön a praxia és a laterális dominancia, mert a domináns oldalunkból kiindulva állapítjuk meg a téri információkat. Ez a síkban, a betűk téri helyzetének megítélésében, a hasonló formájú betűk helyes vizuális differenciálásában rendkívül fontos.



2. ábra
Téri orientáció fejlesztése

Formaészlelést és alak-háttér differenciálást fejlesztő feladatok

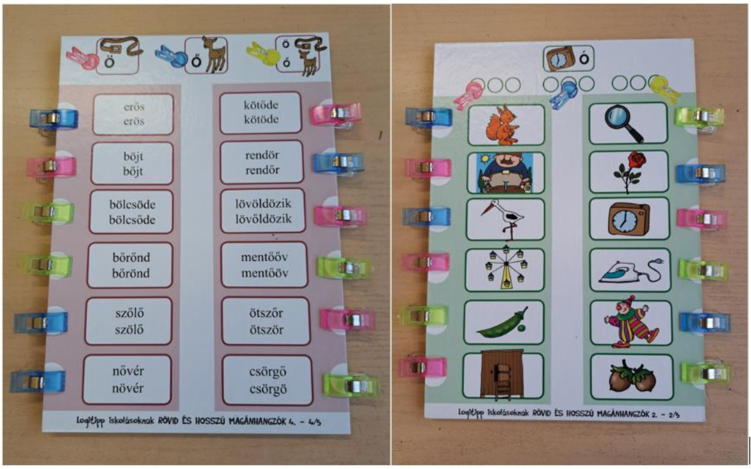
Segítik a betűk, számok alakállandóságának kialakulását.



3. ábra
Vizuális percepció fejlesztése

Betűk - hangok auditív és vizuális differenciálását fejlesztő feladatok

A tanulási nehézséggel küzdők írás-olvasásában szembetűnő probléma a hangok, illetve a betűk időtartamának a helytelen alkalmazása. Sok gyakorlás, *„finomhangolás”,* tudatos figyelemirányítás szükséges a nyelvi helyesség fejlesztéséhez, kialakításához.



4. ábra
Rövid és hosszú magánhangzók differenciálása (LogoTipp)



5. ábra Hangkereső játék
Forrás: https://bit.ly/49i8pGg

Vizuális szerialitást fejlesztő feladatok – anagramma

Öt-hat képesség (auditív percepció, emlékezet, szerialitás, vizuális emlékezet, intermodalitás) egyidejű együttműködése szükséges ahhoz, hogy hallás után vagy emlékezetből helyesen leírjunk egy adott szót.



6. ábra
Szókereső – anagramma

Összegzés

Az iskolai oktatás-nevelés rendszerében a hagyományos, frontális osztálymunka szemléletét egyre inkább felváltja az interaktivitáson, felfedező, tapasztalatszerzésen alapuló játékos tevékenységek alkalmazása. A tanulási nehézséggel küzdő tanulók számos területen hátránnyal indulnak az iskolai beválás tekintetében. A tanulási folyamataikban gyakran előforduló megakadások, sikertelenségek, esetleges kedvezőtlen környezeti tényezők, a tanulási motiváció visszaeséséhez vezethetnek. Tanulási folyamatukat nagyban meghatározza az intuíció, az iskolai léthez fűződő érzelmi kötődés. Pozitív tanulási motivációt kiváltó tényező egyrészt a biztonságot nyújtó, elfogadó pedagógusi attitűd, másrészt a hatékony, játékos módszerek alkalmazása, amik a tanulási folyamatukat beindítják és fenntartják. A játék és a tanulás viszonya tehát feltételezik egymást, összefonódnak, mert a gyermek belső szükségleteiből fakadó, örömteli tevékenységgé tud átalakulni, mely ablakot nyit a világ megismerésére. A tanulásban akadályozott gyermekek esetében a játék módszertani szempontú alkalmazása még inkább indokolt a személyiségük és készségeik, képességeik, kompetenciájuk fejlesztése tekintetében.

Irodalom

Bánki, B. és Hegedűs, R. (2021). A játék jelentősége : a tanulásban akadályozottakkal foglalkozó gyógypedagógusok és többségi pedagógusok játékhasználata a tanítási órákon. *Különleges bánásmód : Interdiszciplináris folyóirat,* 7(3), (szeptember 30.), pp. 7-26. DOI: https://doi.org/10.18458/KB.2021.3.7

Báthory, Z. és Falus, I. (1997). *Pedagógiai lexikon*. Budapest : Keraban Könyvkiadó. p. 136.

Dsupin, B. (2015). A játékkutatás története. *Parlando : Zenepedagógiai folyóirat*, 57(2). URL: https://bit.ly/3SHp9AY

Fazekasné F. M. (2006). Az akusztikus és a vizuális észlelés szerepe az olvasástanulásban. In: Józsa, K. (szerk.). *Az olvasási képesség fejlődése és fejlesztése*. Budapest : Dinasztia Tankönyvkiadó, pp. 189-206.

Gósy, M. és Imre, A. (2007). *Beszédpercepciós fejlesztő modulok*. Budapest : Nikol Kkt.

Józsa, K. és Fazekasné, F. M. (2007). Tanulásban akadályozott gyermekek tanulási motivációja. *Iskolakultúra Online*, 1, pp. 76-92. URL: https://bit.ly/49iQvmw

Kovács, Gy. és Bakosi, É. (2005). *Játékpedagógiai ismeretek*. Debrecen : Center-Print Kft.

Maár, T. (2009). A játék módszerének alkalmazása a tanítás során. *Iskolakultúra,* 19(1-2). pp. 44-55. URL: https://bit.ly/42nBIF1

Maszler, I. (1996). *Játékpedagógia*. Pécs : Comenius Bt.

Miller, S. (1997). *Játékpszichológia*. Budapest : Maecenas.

Molnár, Gy. (2011). A számítógépes játékon alapuló képességfejlesztés: egy pilot vizsgálat eredményei. Iskolakultúra 21(6-7), pp. 3-11.
URL: https://bit.ly/3UkfaTt

Mesterházi, Zs. (1998). *A nehezen tanuló gyermekek iskolai nevelése*. Budapest : Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Főiskola.

Mesterházi, Zs. és Szekeres, Á. (szerk, 2019). *A nehezen tanuló gyermekek iskolai nevelése*. Budapest : Eötvös Lóránd Tudományegyetem, Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Kar.

Mérei, F. és V. Binet, Á. (2006). *Gyermeklélektan*. Budapest : Libri Kiadó.

Nahalka, I. (2006). Mi a tanulás? In: Nahalka I. (szerk.). Hatékony tanulás (A gyakorlati pedagógia néhány alapkérdése ; 3.), Budapest : ELTE PPK Neveléstudományi Intézet, pp. 9-40. URL: https://bit.ly/49inhUK

Papp, G. (2010). A tanulásban akadályozott tanulók és az olvasás : A tanulásban akadályozottság fogalom viszonya az enyhén értelmi fogyatékosság fogalmához. *Könyv és Nevelés*, 12(1). URL: https://bit.ly/3HHBhfi

Pásztor, E. (2022). A játék pedagógiai aspektusai kisgyermekkorban. In: Simon I. Á. (szerk.). *A játék kisgyermekkorban : Szemelvények a játék különböző területeiről.* Sopron : Soproni Egyetem Kiadó, pp. 9-52.
URL: https://bit.ly/3w0YGWs

• A tanulmányban előforduló webes hivatkozások legutolsó ellenőrzési időpontja: 2023. december 1.

Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), pp. 68-78. DOI: https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Réthy, E. (2003). *Motiváció, tanulás, tanítás*. Budapest : Nemzeti Tankönyvkiadó.

Stöckert, K. (2011). *Kis játékpszichológia*. Budapest : Eötvös József Könyvkiadó.